
任天堂
ファミリーコンピュータ CBF-UB
とりあつかいせつめいしょ
【取扱説明書】
超人
ウルトラベースボール
FAMICOM FAMILY

このたびはカルチャーブレーン・ファミリーコンピュータカセット「超人・ウルトラベースボール」をお買上げいただきまして，誠にありがとうございました。

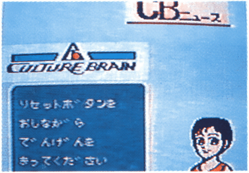
ご使用の前に取扱い方，使用上の注意等，この〝取扱説明書〟をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください。

使用上の注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は，健康のため，約２時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり，水にぬらすなど，汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー，ベンジン，アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

●バックアップカセットについての御注意●

- このゲームは，バッテリーバックアップによって，データを保存することができます。データの保存を確実にするため，必ずリセットボタンを押しながら電源を切って下さい。また，続きをプレイする時は，リセットボタンを押しながら電源スイッチをＯＮにすると，より安全です。
- 試合中及び成績表示の最中は，電源を切らないで下さい。
- ゲーム中に，いきなりＡＣアダプタを抜かないで下さい。



本ゲームに登場する球団・選手・その他は架空のものです。実在の団体，個人等と，一切の関係はありません。

超人ウルトラベースボール

もくじ

これがウルトラベースボールだ。

超人野球出現！　ウルトラリーグ6球団の選手たちは、魔球・ウルトラ打法・ウルトラ守備を身につけた超人軍団だ！今までの野球ゲームの常識を超えて、ケタハズレに面白いアクション野球が実現！

6人で競い合える完璧ペナント！　プロ野球そのままのペナント争いや成績争いが可能。また、6チームまでエディット可能だから、オリジナルチームだけでリーグを組むことも可能。もちろんウルトラチームもペナントに参加させることができるぞ。

シミュレーションゲーム感覚のフルオートペナント機能もついて、世界一進化した野球ゲーム、ウルトラベースボール堂々登場!!

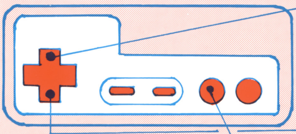


ウルトラプレイについて

ウルトラプレイは、ウルトラリーグの６球団、又はこれらの球団をもとに、あなたがエディットして作る球団の選手たちがつかえます。各チーム毎に、ウルトラポイントという数値をもっています。ウルトラプレイをするごとにウルトラポイントが消費され、残りがなくなるとウルトラプレイはできません。試合中、どんな状況でウルトラプレイを使うかがカギです。（ウルトラポイントは、次の試合にはフル回復します。）

ウルトラプレイの操作

打撃時、Bボタンを押して、ウルトラパネルを表示し、その後Aボタンを押すとウルトラ打法使います。

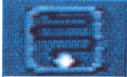
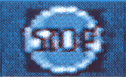
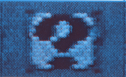
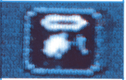


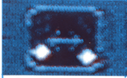
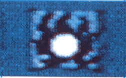
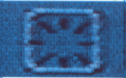
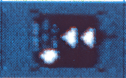
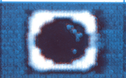
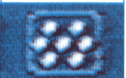
投球時、魔球パネルを開きます。
魔球パネルをセレクトします。

ウルトラ守備を行います。

魔球

消費ポイント…3
✚の上下でパネルを選び
Aボタンで投球します。

スネークボール	ストップボール	ミラクルボール	横分身魔球
			
蛇行して飛ぶ魔球です。	投球後、Aボタンで、一度だけ球を止めることができます。	どんな球か、投げてみなければわかりません。	横一列に分身する魔球です。

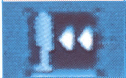
アクセルボール	ファイヤーボール	消える魔球	ライトニングボール	アイアンボール	忍者ボール
					
投げたあと、✚↑↓でスピードをかえられます。	加速しながら燃える魔球です。	その名のとおりです。	超高速球です。	鉄のように重い球。真芯でとらえないと、打ち返せません。	ボールが大量に分裂します。

ウルトラ打法

消費ポイント…3

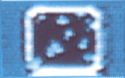
Bボタンを押し、パネルをセットしてAボタンで打ちます。一球投げ終わるまでキャンセルはできません。

ハイパー打法



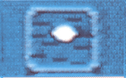
打球が約2倍の勢いで飛びます。

流星打法



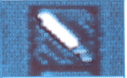
折れたバットの破片が打球をつつみ、触れた野手をK.Oします。

影法師打法



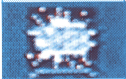
球の影がいくつもあらわれ、野手をまどわします。

ミサイル打法



捕球した野手ごとつきすすみます。

爆発打法



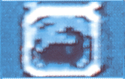
着地した瞬間、爆発します。

ミラクル打法



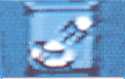
どんな打法が出るかわかりません。

大地震打法



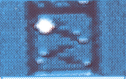
着地した瞬間大地震を引き起こします。

フジヤマ打法



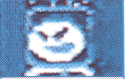
大きく影をゆらしながら高く上がり、急に失速して落ちてきます。

イレギュラー打法



ワンバウンドした打球がどっちに弾むか？神様だけが知っています。

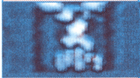
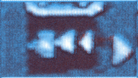
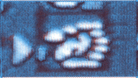
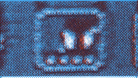
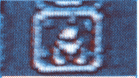
スピン打法



球が回転しながらこきざみに振動し捕球することができません。

ウルトラ守備…消費ポイント…5

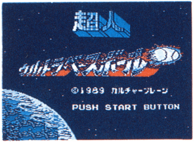
球が近づいたらBボタンを押します。

ロケットジャンプ	ハイパースロー	スーパースライド	スーパーチャージャー	ミラクルキャッチ
				
上空へ高々とジャンプします。	キャッチする前にBボタン。送球・返球が約2倍の勢いになります。	✚のどこかの方向を押しながらBボタン。一気に横っとびします。	移動速度がアップします。	ミサイル打法、スピン打法などの普通は捕れない打球をキャッチします。

ピッチャーは、ウルトラ打法・ウルトラ守備を使うことはできません。

▷エディット→▷チームをみるで、誰がどのウルトラプレイをつかうかをみることができます。

各モードの説明

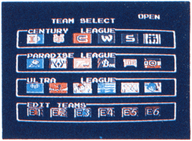


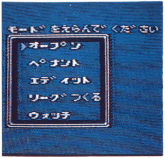
ファミコン本体に、カセットを正しく差し込み、電源を入れると、タイトル画面が出ます。スタートボタンを押すと、モードセレクト画面が現われます。

オープン

エディットチームを含めた全24球団から好きなチームを選んで対戦します。

- 1PLAYER ― CPUを相手に、好きなチームで戦います。対戦相手も自分で選べます。
- 2PLAYERS ― 日本シリーズ形式で先に4勝した方が優勝です。毎試合後に、成績を見ることができます。





ペナント

5・30・60・130試合までのペナントレースを行います。6人まで参加が可能です。主要な成績がセーブされていきます。フルオートペナントシステムで、ペナントシミュレーターとしても遊べます。

エディット

キミだけのオリジナルチームを作るモードです。普通の球団、ウルトラ球団合わせて6球団を作って、セーブしておくことができます。

リーグつくる

好きなチームを6つ選んで、オリジナルのリーグを組むことができます。Cリーグ・Pリーグ・ウルトラリーグ、エディットした球団、全24球団の中から、好きな6球団を選び、ペナントレースができます。

ウォッチ

コンピュータ同志の試合を観戦するモードです。

オープン戦の遊び方

1. モード選択画面で、▷オープンをセレクトし、Aボタン。

1PLAYER………コンピュータとの一試合のみの対戦です。

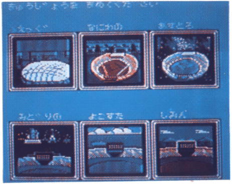
2PLAYERS……プレイヤー同志の対戦です。先に4勝した方が優勝です。通算の成績を試合後に見ることができます。（ただし、この成績はセーブできません。電源を切ると消えてしまいます。）先発型ピッチャーのスタミナは、一試合休ませると、フル回復します。連投させると、前の試合の疲れが残っています。

2. チームの選択

球団マークの中から、自分のチームを選びます。1Pなら[I]のカーソルを合わせAボタン。続いて[II]のカーソルで対戦相手を選びAボタン。2Pのときは、IIコンで[II]のカーソルを動かし、2P側のチームを選びます。

3. 球場選択

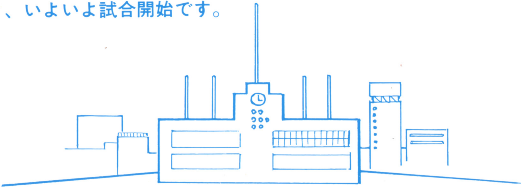
6つの球場の中から好きなものを選んで下さい。
Ｉコンの✚で▷を動かし、Ａボタンで決定します。



4. 1、2、3がすんだら対戦表示が出ます。

スタートボタンを押すと、いよいよ試合開始です。





5.先発ピッチャーの決定

6人の投手の中から、✚で▷を合わせ、Aボタンで決定します。調子と防御率が表示されます。▷はいを選び、Aボタンで決定します。


スタミナがまんたんです。


前の試合の疲れが少し残っています。

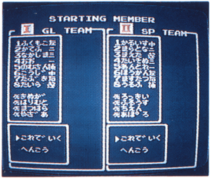

前の試合で疲れきっています。

投手表示欄の上4人が先発型投手、下2人がリリーフ型投手です。リリーフ型投手は連投が可能です。

2P時やペナントの時は、ピッチャーのスタミナとローテーションをよく考えて、投手を起用しましょう。

6.スターティングメンバーの決定

12人の選手の中から、打順、守備位置を自由に組むことができます。（9番バッターは投手です。DH制はありません。）



設定されているスタメンを変更する時は、▷へんこうを選びます。
メンバー表が空欄になり、右側に選手名が移ります。一番から順に、▷で選手を決定して、左側のメンバー表を埋めていって下さい。
続いて、守備位位を決定します。選手名と同様に、上から決定していきます。
Bボタンでキャンセルすることもできます。

※オープン戦の試合中のウインドに表示される打率、本塁打、防御率は、選手の基本能力値です。経過中の成績ではありません。

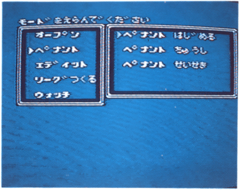
ペナントレースモードの遊び方

ウルトラベースボールのペナントレースは、野球ゲーム初の本格的ペナントレースです。

1. 最大6人まで参加でき、チームや個人の主要成績・順位を記録できます。
2. エディット機能とあわせて、6チームによる、全くオリジナルの君だけのチーム、君だけのリーグでペナント争いが可能。
3. マルチオートシステムにより、自分たちがプレイしても、コンピュータまかせにしてもペナントが進行します。
4. エディット機能とあわせて、選手のパラメータを変動させながら、ペナントシミュレーターとしても遊べます。
5. 試合中のウインドー内には、プロ野球の中継のように、各選手の現在進行中の成績が表示されます。(成長システムはありません。現在表示されている打率・本塁打・防御率は、選手の能力とは関係ありません。)

ペナントレースの始め方

モード選択画面で、▷ペナントをセレクトします。



- ペナントはじめる……新たにペナントレースを始める時又は、セーブしてあるペナントレースを再開する時に選びます。
- ペナントちゅうし……ペナントを中断して、やり直す時又は、日程が終了したペナント記録を消す時に選びます。
- ペナントせいせき……ペナント中のチームや個人の成績を見ることができます。

※ペナント経過のセーブは、ひとつしかできません。いくつものペナント経過を同時にセーブしておくことはできません。

1.リーグの決定

●ペナントレースは、１リーグ６球団で行います。

リーグセレクト画面で、ＣＥリーグ、ＰＡリーグ、ウルトラリーグ、オリジナルリーグのうち、好きなものを選んで下さい。この時、リーグの中に、エディット済のチームが含まれていれば、エディット済のチームでペナントに参加することになります。また、ペナント参加中のチームをエディットしなおして、選手のパラメータを調整しながらペナントを進行させることもできます。



●オリジナルリーグの作り方については（→P31）を御覧下さい。

2.球場設定

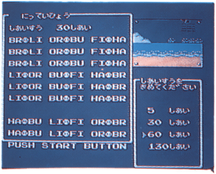


ペナントレースモードでは、フランチャイズ制（各球団ごとにホームグランドを持っている。）を採用しています。日程に従って、後攻のチームのホームグランドで試合をします。

各球団のフランチャイズはあらかじめ決まっていますが、変更することもできます。

変更する時は、▷するを選んだ後、▷を変更したいチームに合わせ、Aボタンを押します。次に、入れかえたい球場に▷を合わせてAボタンを押すと、チームが入れかわります。これで球場の変更は終了です。さらに変更したい時は、同様の手順を繰返して下さい。完了したらSTARTボタンを押します。

※二つ以上のチームが、同じ球場を本拠地にすることはできません。



3. 試合数設定

ペナントの試合数を決定します。

5・30・60・130の中から好きな試合数を選びます。

（1チームが戦う試合数です。5試合の時は、他の5球団と1試合ずつ、130試合のときは、26試合ずつ戦います。

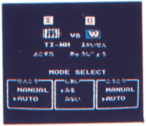
セレクトしたら、スタートボタンを押して下さい。



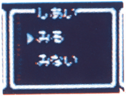
4. マニュアルーオートの設定。

試合を、人間がやるか、コンピュータがやるかをここで決めます。各チームについて、どちらかを選んでAボタンを押して下さい。

5.対戦表示



各試合の開始前に表示されます。4で設定したマニュアル、オートのセレクト内容を、その一試合について変更できます。つまり、「この試合はCPU任せでやらせてしまおう。」とか「この対戦は自分で操作してみよう。」ということが可能です。



AUTO同志の対戦の時は、試合を▷みる—▷みないが選べます。試合を“みない”にすると、スピード処理で画面に表示されずに、試合が、おこなわれます。すべての成績が、試合をしたのと同様に残ります。
(ランダムによる試合処理ではなく、ゲームを、フルシミュレートしているので、信頼できるペナント成績が残ります。)

※AUTO同志の試合は、対戦表示の状態がしばらく続くと、自動的に、“みる”モードで試合が始まります。

6.ニュース画面



試合後、結果をニュースでみることができます。2P対戦・ペナントレースでは、各チーム・選手の成績をみることができます。

プレーオフ

ペナントレースモードの全日程が終了した時点で、同率の首位が2チーム以上あるときには、トーナメント方式のプレーオフ（優勝決定戦）が始まります。プレーオフの日程は自動的に決定されます。組み直すことはできません。

フルオートペナントレース

「超人ウルトラベースボール」のペナントレースは全く新しい感覚のペナントシミュレーターとして楽しむことができます。既存の、又はあなたのエディットチーム６チームによるペナントレースが電源を入れておくだけで自動的に進み、あなたは、スポーツ新聞やＴＶニュースを見るようにペナントの経過や選手の成績争いを楽しむことができます。

❶既存の３リーグ又はオリジナルリーグでペナントを始めます。ただし、マニュアルオートモードセレクト画面で、全てのチームをオートに設定します。あとは、通常通りペナントを開始するだけです。試合が終了すると自動的に次の試合が始まります。

❷ペナント進行中でも、エディットの数値を変更することができます。より有効な戦力配分を考えながらペナントレースを戦い抜いて下さい。

ペナント成績



	順		位	表	
	G	W	L	PCT	GB
1 W	4	4	0	1.000	
2 S	3	2	1	0.667	1.5
3 G	4	2	2	0.500	2.0
3	4	2	2	0.500	2.0
5	4	1	3	0.250	3.0
6	3	0	3	0.000	3.5

順位表

6チームの順位、勝率、ゲーム差などが一目で分ります。

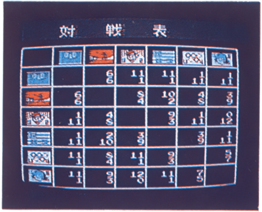
G……試合数　　PCT……勝率
W……勝利数　　G　B……ゲーム差
L……敗戦数

打率・本塁打・打点——

打者の各部門のベスト10選手が表示されます。

勝利・防御率・セーブ

投手の各部門のベスト10選手が表示されます。



投手の成績　ERA…防御率　W…勝利数
L…敗戦数　S…セーブ

対戦表

どこのチームがどこに何勝何敗しているかを表示します。
縦に並んだチームを横方向に見ていきます。上段は、そのチームに何勝したか、下段はそのチームに何敗したかを示します。

チーム成績

チーム全員の打者成績・投手成績を表示します。

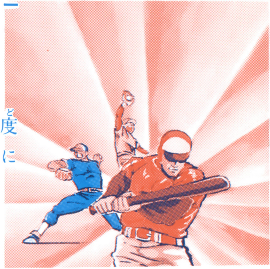
打者の成績　AV…打率、H.R…本塁打
打…打点

※ペナントレース試合中の表示ウインドにはこれらの打率、本塁打、防御率成績が表示されますが、これらはあくまで成績の表示です。選手能力に影響を与えるものではありません。
※打率、防御率のベスト10にランクされるには、規定打席数、規定投球回数に達していなければなりません。もし成績がいいのにランクされない選手がいたら、試合に多く出場させるようにしてみましょう。

エディットモード



最大6チームまでエディットし、セーブしておくことができます。



チームをつくる

エディットチームを作ったり、一度作ったチームを修正したりする時に選択します。

チームをけす

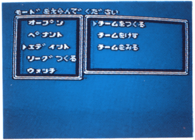
エディットしたチームを消去します。

チームをみる

既存の球団、又はエディットチームのデータを見ることができます。

エディットチームの作り方

1."チームをつくる"をセレクトします。

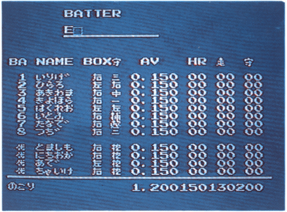


既存の18球団が表示されます。それらのうち、どれかを作りかえてエディットチームを作ります。Ⅰのカーソルを動かしどのチームを作りかえるかを選んで下さい。

※ペナントレースには、エディットされたチームで参加します。
※ウルトラチームを作りたい時には、ウルトラリーグの6球団のうち、どれかを選びます。また、ウルトラリーグの6球団は、打率や、投手のスピード等の基本能力値も、大きく設定されていますので、通常の球団としても、"強い"チームを作ることができます。

2.エディットデータの入力

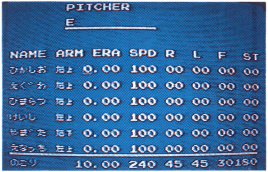
まず、打者のデータを入力し、終了したらスタートボタンを押し、投手のデータを入力します。



チーム名・選手名……□のカーソルを合わせ、Aボタンで文字を進めます。チーム名の一文字目には、〝エディット〞を示すEの文字が入っています。

数値の入力……選手の各データを入力する時は下の〝のこり〞の部分にある数値を振りわけます。〝防御率〞以外は、全部振り分けなくても構いません。

BA	NAME	BOX	守	AV	HR	走	守
バッター	なまえ	打席の左右	ポジション	打率	本塁打	走力	守備力



続いて投手のデータを入力します。"ERA"はすべての"のこり"を入力して下さい。普通のチームの時は、スタートボタンを押し、"SAVE"すれば終了です。ウルトラチームの場合は、スタートボタンを押し、"ULTRA"をセレクトすると、ウルトラエディットに進みます。

ARM	ERA	SPD	R	L	F	ST
投 法	防御率	スピード	右変化	左変化	フォーク	スタミナ

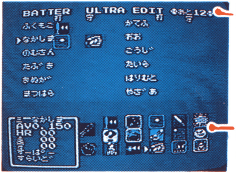
BOX・ARM……打者は打席の左右、投手は右上・左上・右下・左下の投法があります。

守備……□を合わせ、Aボタンを押すと、▶が現われます。□を上下に移動し、Aボタンを押すと、守備位置が入れかわります。

ウルトラエディット

ウルトラエディットができるのは、ウルトラチームをもとにエディットする時だけです。

野手〈ウルトラ打法、ウルトラ守備〉



選べるウルトラプレイの残り数

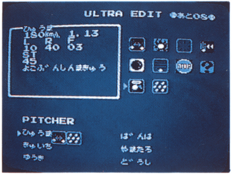
ウルトラ打法

ウルトラ守備

BATTER群の中から入力したい選手に▶を合わせ、Aボタンを押すと、画面下半分が切り替わり、ウルトラパネルが表示されます。パネル群の中から、▶で持たせたいものを選び、Aボタンを押すと、セット完了です。

打法・守備はそれぞれ、ひとりにつき一種類しか持たせることはできません。また、打者12人に対し、15個までしかウルトラプレイを持たせることはできません。投手には、ウルトラ打法・ウルトラ守備をもたせることはできません。

投手〈魔球〉



PITCHER群の中から、入力したい選手に合わせ、Aボタンを押すと、画面上半分が切りかわります。魔球のパネル群の中から、▶で持たせたいものを選び、Aボタンを押すとセット完了です。

魔球は、ひとりにつき4種しか持たせることはできません。また、投手6人に対し、10個までしか魔球を持たせることはできません。
設定が終定したら、STARTボタンを押し、"SAVE"を選んで終了です。

オリジナルリーグの作り方



18球団の中から好きな6球団でオリジナルリーグを作り、ペナントを競わせることができます。モード選択画面で、▶リーグつくるをセレクトします。新しいリーグに加えたい球団をⅠのカーソルで選んでいきます。6球団選べば、ニューリーグの誕生です。

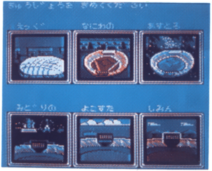
※エディットした球団がある時には、そのもとになったチームをオリジナルリーグに参加させることはできません。

※進行中のペナントレースがある場合には、オリジナルリーグを開幕させることはできません。

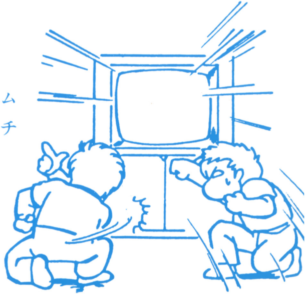
※作ったリーグを消すには、モード選択画面で、▶リーグつくるをセレクトした後、球団を登録せずにリセットボタンを押しながら電源を切って下さい。

WATCHモード

エディットチームを含む、全24球団の中から、好きな球団を選んで、コンピュータに対戦させてそれを観戦することができます。

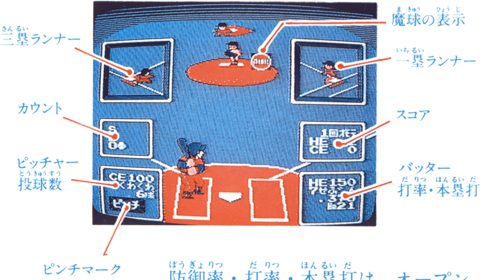


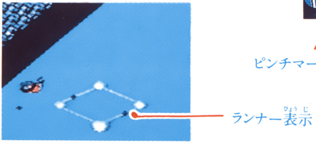
Ⅰのカーソルで先攻チームを、Ⅱのカーソルで後攻チームを選びます。



画面表示







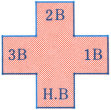
防御率・打率・本塁打は、オープン戦時は、能力基本値、ペナント時は通算成績。

コントローラーの操作〈攻撃側〉

バッティング ✚＋A

✚でバッターボックス内の位置を決め、
Aボタンでバットを振ります。
Aボタンを途中で止めるとバントします。

走塁 ✚＋B(＋A)



進塁 ✚で次の塁を指定し、Ⓑボタンを押すと、ランナーが進みます。

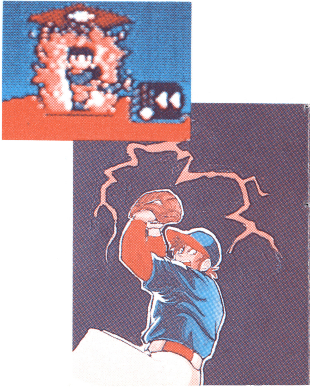
帰塁 ✚で帰る塁を指定し、Ⓐボタンを押すと、ランナーは前の塁に帰ります。

盗塁 ピッチャーが投球モーションに入ったら、進塁と同じ操作をします。

コントローラの操作〈守備側〉

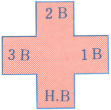
ピッチング・✚＋A

1. ✚でマウンド上の位置を決めます。
2. Aボタンで投球モーションに入ります。このとき、✚を下に押すと速球、上に押すと、フォークボール又はチェンジアップを投げます。何も押さないと、標準速の球を投げます。
3. 投球モーション中に✚で、インコース・アウトコースを投げ分けます。
4. 投球後✚で、球がカーブしたりシュートしたりします。



守備・✚

✚で野手は打球を追います。打球に触れれば自動的に捕球します。



送球・✚＋A

✚で塁を指定し、Aボタンで送球します。

タッチプレー・✚＋B

✚で塁を指定し、Bボタンで塁に向かって走り出します。

ファインプレー・A

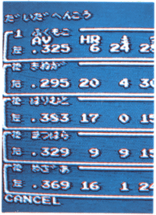
頭上の球を、Aボタンでジャンプキャッチします。

✚ボタンで方向を指示し、Aボタンでダイビングキャッチをします。



代打の出し方





①ピッチャーが投げる前にスタートボタンを押します。

②攻撃側がⒶボタンを押すと、〝だいだへんこう〟の画面になります。

③一番上に、現在打席に入った選手の名前・打席の左右・打率・本塁打・走力・守備力・ウルトラ打法・ウルトラ守備力が表示されます。
その下に、控え選手の能力が同様に表示されます。
—表示されている打率・本塁打は能力値です。ペナント中の表示打率・本塁打(ペナント成績)ではありません。—

④▷を上下に動かし、変えたい選手に合わせて、Aボタンを押すと、完了です。また、交替させない時は▷CANCELを選んで下さい。

投手交替

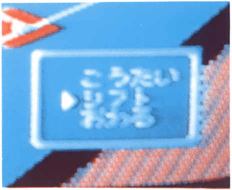
❶ピッチャーが投げる前に、スタートボタンを押します。

❷守備側がAボタンを押すと、写真の画面になります。

❸ウインド内の▷を〝こうたい〟に合わせ、Aボタンを押します。

❹⇩をピッチャーのところに合わせ、Aボタンを押すと、リリーフピッチャーセレクト画面になります。

❺▷でピッチャーを選びAボタンを押します。調子と防御率が表示されますので、OKなら▷はいを選んで下さい。これで交替完了です。
考え直すときは▷いいえを選ぶと別の投手を選び直すことができます。



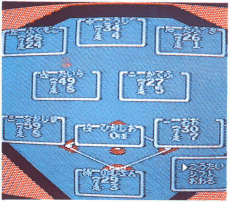


守備交替

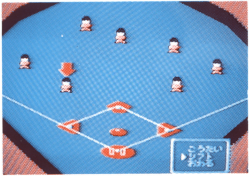
●守備についている選手を控えの選手と交替させることができます。（すでに守備についている野手同志の、守備位置交換はできません。）



●スタートボタンを押してタイムをかけ、守備側がAボタンを押します。▶こうたいをセレクトし、ピッチャーのところにある⇩を、交替させる選手に合わせ、Aボタンを押します。控え選手の一覧が表示されるので▶を合わせ、Aボタンでセレクトします。
交替した選手の打順は、交替する前の選手のところに入ります。



守備シフト



野手の守備位置をひとりひとり自在に設定できます。

▶シフトをセレクトすると、ピッチャーのところに⇩が点滅します。✚で、動かしたい野手の上に⇩を合わせ、Aボタンを押すと、⇩がその野手に固定されます。

そのまま✚で好きな場所に移動させ、Aボタンを押します。⇩がピッチャーマウンドに戻った時にBボタンを押すと、プレー再開です。シフトは一打者ごとに行います。打者がかわると、自動的に、標準の守備位置に戻ります。

※ピッチャーとキャッチャーを動かすことはできません。
※ファウルグラウンド及び、ピッチャーより前方で守備をさせることはできません。

C・B ニュース

カルチャーブレーン

カルチャーブレーン

絶賛発売中!!



史上初2人同時プレイのARPG!!

スーパーチャイニーズ2

ドラゴンキッド



新作ラインナップ

新システム、ニューアイディア
をぎっしり詰め込んで
本格格闘技の王者がやってくる。

本格格闘カンフーゲームの決定版!!

飛龍の拳III

THE MAGIC OF SCHEHERAZADE II

剣と魔法の世界が織りなす
アラビアンファンタジー
シェラザードII あの素晴らしい感動を
もう一度!!

CULTURE BRAIN

株式会社　カルチャーブレーン

〒124　東京都葛飾区宝町２－30－16

おもしろ情報局(03)695－3513